

Nom de l'établissement / de l'école : Lycée Saint Paul

Classe(s) concernée(s) : Terminale Générale (TG1 et TG2)

Effectifs : 64 élèves

Eventuellement lien vidéo : <https://photos.app.goo.gl/7PWJFqK8LvXmqTCY9>

Lien sur le site / blog de votre établissement / école :

Contact : ABOT, Enseignante Sciences de la Vie et de la Terre

Tél., adresse mail : abot.audrey@stjoseph-stpaul.org

Intitulé précis de l'action ou de l'opération : KermES (pour kermesse de l'Enseignement Scientifique)

Date ou période : de mai à juin 2023

Lieu(x) : au sein du lycée, dans l'espace Nature de l'établissement

Description rapide :



Réinvestissement ludique et régressif des connaissances acquises en Enseignement Scientifique tout au long de l'année. Conception de jeux d'inspiration « kermesse » recolorés avec les trames scientifiques, principalement autour des notions de développement durable.

Les élèves ont créé des ateliers en adaptant des règles de jeux. Par exemple, un atelier « Parcours pour sauver le climat » où les candidats étaient entravés en fonction de la carte initialement tirée (*yeux bandés si homme politique, attachés par deux si citoyens, à l'envers pour les industriels, etc.*) ; une reprise du jeu « le Loup Garou » adapté au contexte climatique avec les citoyens, les politiques, les militants, les magnats du pétrole ; un jeu de « Recherche et trouve géant » où les indices étaient distillés en réponse à des questions sur la biodiversité ; des « Défis nature » avec des challenges à relever expérimentaux sur les connaissances physiques associées au climat, etc. Une dizaine d'ateliers proposés et 2h d'amusement pertinent mémorable !



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES ♣ S'approprier les notions du programme ; ♣ Apprendre ou réviser en s'amusant ; ♣ Leur permettre de se challenger en faisant preuve de créativité et de pertinence

Le projet mériterait d'être relancé cette année auprès des terminales ES ;

